

PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL *GOBAG SODOR* SEBAGAI SUMBER NILAI KARAKTER YANG DAPAT DITANAMKAN PADA ANAK DI DESA DLANGGU KECAMATAN DLANGGU KABUPATEN MOJOKERTO

Inge Octavia Suryono

12040254214 (PPKn, FISH, UNESA) inge.octavia@gmail.com

Listyaningsih

197502202006042002 (PPKn, FISH, UNESA) listyaningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan desain penelitian fenomenologi. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara terpadu, observasi non partisipan dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data atau kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto memiliki nilai karakter (1) jujur, yang tercermin saat tubuh tersentuh oleh penjaga, maka pemain harus berkata jujur (2) disiplin, yang tercermin saat anak menaati peraturan yang telah disepakati sebelumnya (3) kreatif, yang tercermin saat tim saling bertukar pikiran dalam menyusun strategi permainan (4) bersahabat, yang tercermin saat anak berkumpul, bermain dan bekerjasama (5) tanggung jawab, yang tercermin saat pemain mendapat tugas masing-masing sesuai garis dalam area permainan. Dengan demikian, saat bermain permainan tradisional *Gobag Sodor* nilai karakter tersebut secara tidak langsung dapat tertanam dalam diri anak sehingga anak diharapkan memiliki karakter luhur sesuai dengan nilai karakter tersebut sebagai bekal dalam hidup bermasyarakat.

Kata Kunci: Persepsi, Permainan Tradisional *Gobag Sodor*, Nilai Karakter

Abstract

The purpose of this study is to explore the perception of parents towards the *Gobag Sodor* traditional game as a source of value character that can be instilled in children in Dlanggu Village Dlanggu District Mojokerto Regency. This research uses a qualitative approach using the phenomenological research design. This study uses data collection techniques integrated interviews, non-participant observation and documentation. Data analysis techniques in the study carried out by way of data reduction, data presentation, and verification of the data or conclusions. The results of this study indicate that parents' perceptions of the *Gobag Sodor* traditional game as the source of the character values that can be instilled in children in Dlanggu Village Dlanggu District Mojokerto Regency has a character value (1) honest, which is reflected when the body touched by the guard, then the player must tell the truth (2) discipline, which is reflected when children obey the rules that have been agreed in advance (3) creative, which is reflected when the teams meet and exchange ideas in developing the strategy game (4) friendly, which is reflected when children gather, play and work (5) responsibility, which is reflected when a player gets each task corresponding line in the game area. Thus, while playing the *Gobag Sodor* traditional game value of these characters can indirectly instilled in the child so that the child is expected to have a noble character in accordance with the character values such as a provision in civic life.

Keywords: Perception, The *Gobag Sodor* Traditional Game, Character Values

PENDAHULUAN

Problematika yang sering terjadi di masa sekarang ini seringkali dikaitkan dengan masalah nilai (Siagawati, dkk., 2007:84). Hal ini disebabkan karena nilai dianggap sebagai salah satu faktor yang turut mendukung perilaku seseorang untuk bertindak baik atau buruk, benar atau salah, sehingga dapat menciptakan kehidupan yang lebih

baik. Jadi, dengan kata lain nilai merupakan sebuah patokan yang harus dimiliki bersama dalam kehidupan bermasyarakat. Tanpa adanya nilai, kehidupan dalam masyarakat tidak akan dapat berjalan dengan baik karena tidak ada yang dijadikan patokan, dan nilai yang diyakini seseorang dapat memengaruhi perilaku seseorang dalam kehidupannya sehari-hari.

Danandjaya (dalam Misbach, 2006:7) berpendapat bahwa seseorang meyakini sesuatu yang bernilai karena seseorang tersebut merasa menghargai dan memerlukannya. Dengan akal dan budinya, seseorang dapat menilai dunia dan alam sekitarnya untuk memperoleh kepuasan diri baik dalam arti memperoleh apa yang diperlukannya, apa yang menguntungkannya, atau apa yang menimbulkan kepuasan batinnya. Oleh karena nilai sangat penting dan berharga dalam kehidupan bersama, masyarakat kembali mengangkat dan menggali nilai-nilai positif untuk diperkenalkan dan diajarkan agar setiap orang dapat terbiasa berperilaku sesuai nilai-nilai positif dan mengembangkan kehidupan yang lebih baik (Siagawati, dkk., 2007:84).

Salah satu cara untuk mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai positif dalam masyarakat pada anak adalah melalui permainan tradisional. Menurut Yudiwinata (2014:3) permainan tradisional menawarkan suatu nilai yang amat positif bagi perkembangan anak. Bahkan Dharmamulya (1992:7) berpendapat bahwa permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai dan norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat. Permainan tradisional tidak bisa dipandang hanya sebagai salah satu bentuk permainan semata, melainkan memiliki nilai filosofis dan kearifan lokal.

Beberapa sekolah di Mojokerto telah memasukkan permainan tradisional seperti *Gobag Sodor*, *Bentengan* dan lain sebagainya ke dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan dengan tujuan melatih motorik anak, melestarikan budaya dan mengajarkan nilai yang terkandung dalam permainan tradisional.

Dalam situs berita online metrotvnews.com, salah satu sekolah yang menjadikan permainan tradisional khususnya permainan *Gobag Sodor* sebagai olah raga adalah Sekolah Taman Siswa Mojokerto. Permainan tradisional dijadikan sebagai olah raga di Sekolah Taman Siswa Mojokerto karena sesuai dengan visi misi sekolah yakni melestarikan dan mengembangkan kebudayaan sehingga siswa dapat mengenal dan melestarikan budaya tradisional yang memiliki nilai-nilai positif dan bermanfaat bagi perkembangan anak.

Dengan mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai luhur dalam masyarakat melalui permainan tradisional, diharapkan anak dapat memiliki karakter sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Tidak hanya itu, diharapkan juga anak dapat berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. Jika tidak, maka anak tidak akan pernah mengenal dengan baik nilai-nilai luhur yang

ada dalam masyarakat sebagai pedoman berperilaku sehari-hari.

Akibatnya, banyak sekali permasalahan yang terjadi seperti perilaku menyimpang yang dilakukan oleh anak karena anak tidak memahami dengan baik nilai-nilai yang ada dalam masyarakat ataupun melakukan perbuatan-perbuatan yang bertentangan dengan nilai dalam masyarakat. Oleh karena itu, nilai-nilai luhur yang ada dalam masyarakat dapat disosialisasikan melalui permainan tradisional karena waktu anak sebagian besar dihabiskan untuk bermain.

Permainan tradisional itu sendiri terdiri dari dua kata, yaitu kata “permainan” dan kata “tradisional”. Kata “permainan” diartikan sebagai perbuatan untuk menghibur hati, baik mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan kata “tradisional” diartikan sebagai segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun-temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi, dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan segala perbuatan baik mempergunakan alat ataupun tidak, yang diwariskan turun-temurun dari nenek moyang sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati (Misbach, 2006:5).

Permainan tradisional tidak hanya membawa kesenangan dan hiburan bagi anak, melainkan juga memiliki pesan dan nilai-nilai karakter yang luhur sehingga dapat mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai luhur tersebut pada anak. Seperti halnya pada permainan *Gobag Sodor* yang biasanya dimainkan oleh anak-anak di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto. Permainan *Gobag Sodor* biasanya dimainkan secara berkelompok, dimana terdapat dua kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-7 anak yang berdiri menyesuaikan bentuk kotak.

Menurut Ariani (dalam Siagawati, dkk., 2007:89) permainan tradisional *Gobag Sodor* berasal dari istilah bahasa Inggris, yaitu *Go Back to Door*. Perubahan kata tersebut diakibatkan oleh penyesuaian lafal masyarakat Jawa yang mengucapkan kata *Go Back to Door* dilafalkan menjadi kata *Gobag Sodor*.

“The word Gobag Sodor comes from Gobag meaning to move freely and Sodor which means spear without spear sharp. Sodor is in this game is a keeper axes or Sodor lines that divide the field or playing area into two. While Sodor are the traffic lines for Si Sodor to narrow the space for the players that are orders yet so easy to touch. Opponents who have been touched by Sodor considered dead. Because the game is a Gobag Sodor game groups, so if one is dead all dead because

there is no replacing the system” (Laelah, dkk., 2014:4).

Jadi, kata *Gobag Sodor* berasal dari kata “Gobag” yang berarti bergerak bebas dan kata “Sodor” yang berarti tombak yang tidak tajam. Sodor dalam permainan ini adalah sumbu penjaga atau garis Sodor yang membagi lapangan atau daerah bermain menjadi dua. Sodor adalah jalur lintasan Si Sodor untuk mempersempit ruang agar pemain yang mentas mudah untuk disentuh. Lawan yang telah tersentuh oleh Sodor dianggap mati. Karena permainan *Gobag Sodor* adalah permainan kelompok, maka jika salah satu mati maka semua mati.

Permainan *Gobag Sodor* memerlukan halaman atau tempat yang cukup luas dan juga perlengkapan seperti tali rafia, kapur atau air. Jika dilakukan di tempat bersemen atau berpaving maka dibutuhkan lakban, kapur tulis atau spidol. Lapangan permainan *Gobag Sodor* berbentuk persegi empat dengan luas yang disesuaikan dengan jumlah pemain dengan panjang persegi sekitar 10 meter dan lebarnya sekitar 5 meter. Setiap jarak 2,5 meter ditarik garis lurus vertikal dan horizontal sehingga akan terbentuk 8 bujur sangkar sama besar yang saling berhimpitan dengan 4 bujur sangkar di atas dan 4 bujur sangkar di bawahnya.

Permainan tradisional *Gobag Sodor* memiliki fungsi utama sebagai hiburan dan juga berfungsi untuk melatih keterampilan fisik anak agar menjadi sehat dan kuat. Menurut Dony (2013:9) permainan tradisional *Gobag Sodor* juga dapat berpengaruh terhadap perkembangan *motor ability* anak karena dapat meningkatkan kemampuan fisik dan kelincahan anak sehingga meningkat pula kemampuan gerakannya. Bahkan Fauziah (2015:2) berpendapat bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* sangat bermanfaat untuk melatih afiliasi diri atau kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain baik itu dalam bentuk komunikasi ataupun interaksi.

Kemudian, Wahyuni (2009:38) menjelaskan bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* dapat meningkatkan hubungan sosial dengan teman sebaya, melatih keterampilan fisik, menumbuhkan kreativitas, sebagai sarana untuk menghibur diri, melatih kecekan, dan membentuk kepribadian. Bahkan menurut Ariyanti (2014:11) permainan tradisional *Gobag Sodor* juga dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak seperti mandiri, tolong-menolong, mengendalikan perasaan, menaati aturan, menjaga diri, percaya diri dan menghargai orang lain.

Dari beberapa manfaat permainan tradisional *Gobag Sodor* yang telah dijelaskan di atas, dapat diketahui bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* tidak hanya membawa kesenangan dan hiburan saja

melainkan dapat melatih keterampilan fisik, sosial, emosional, membentuk kepribadian dan mengembangkan kreativitas anak.

Menurut Dharmamulya (2008:8) permainan tradisional *Gobag Sodor* memiliki unsur-unsur nilai seperti nilai kesenangan atau kegembiraan, rasa berteman, nilai kepemimpinan, rasa tanggung jawab, nilai kebersamaan, serta nilai kejujuran dan sportivitas. Selain itu, permainan *Gobag Sodor* juga dapat menghindarkan seorang anak dari sifat individual, egois dan apatis terhadap teman mereka.

Hal ini berarti bahwa ketika anak sedang bermain permainan tradisional *Gobag Sodor*, anak sekaligus mendapatkan manfaat yang sangat penting yaitu mempelajari hal-hal baru yang tanpa sengaja telah dilakukan dan memberi pengaruh yang positif bagi perkembangan anak. Bahkan permainan tradisional seperti *Gobag Sodor* memiliki nilai budaya yang sangat besar dan dapat mengembangkan karakter anak serta melatih anak untuk mencintai budayanya (Yudiwinata, 2014:2).

Jadi, mengingat pentingnya manfaat dari permainan tradisional *Gobag Sodor*, maka dibutuhkan kerjasama yang baik dari semua pihak agar permainan *Gobag Sodor* tetap terus bertahan karena selain menjaga warisan budaya bangsa, permainan *Gobag Sodor* juga merupakan sumber nilai-nilai luhur yang sangat berguna bagi kehidupan bermasyarakat.

Dengan demikian, kegiatan bermain dapat menjadi lebih bermakna karena dengan bermain permainan tradisional *Gobag Sodor* anak dapat merasa senang dan terhibur bahkan sekaligus dapat mengedukasi anak, sebab ada filosofi yang menyatakan bahwa “bermain itu sambil belajar”.

Jadi, ketika anak sedang bermain permainan tradisional *Gobag Sodor*, anak dapat merasa senang karena dapat bermain bersama dan bertemu dengan teman sebaya, mengisi waktu luang dan juga dapat belajar mengenai nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional *Gobag Sodor* yang tidak disengaja telah dilakukan oleh anak sehingga secara tidak langsung nilai-nilai tersebut dapat tertanam dalam diri anak.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan pada tanggal 6-11 November 2015 di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto, saat ini permainan tradisional *Gobag Sodor* masih dimainkan oleh anak-anak. Biasanya, anak-anak selalu memainkan permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai permainan sehari-hari yang dimainkan bersama-sama di halaman rumah ataupun halaman sekolah, namun sekarang ini hanya sebagian anak saja yang masih memainkan permainan tradisional *Gobag Sodor*.

Sedangkan beberapa anak yang lain cenderung memilih permainan modern yang sangat beragam jenisnya seperti permainan mekanik, mobil-mobilan, kapal-kapalan, pesawat-pesawatan, tamiya, boneka barbie full set, play station, game online, permainan elektronik, robot-robotan, dan masih banyak lagi.

Sebagian anak memilih tetap memainkan permainan tradisional *Gobag Sodor* karena dengan bermain *Gobag Sodor* anak dapat melepaskan penatnya terhadap tugas-tugas sekolah, berkumpul bersama dan bermain secara beraramai-ramai dengan teman sekolah ataupun teman di sekitar lingkungan tempat tinggal.

Sedangkan sebagian anak yang lain beranggapan bahwa bermain *Gobag Sodor* sudah tidak zaman lagi, lebih asyik bermain permainan modern seperti game online atau play station, apalagi sekarang banyak warung internet atau rental play station yang menyediakan berbagai jenis permainan modern (elektronik). Bahkan orang tua juga cenderung memfasilitasi anak dengan permainan modern ataupun *handphone* dan laptop sehingga anak dapat dengan sangat mudah menjangkau permainan modern.

Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi telah berkembang pesat hingga ke pelosok desa. Perkembangan teknologi yang berkembang pesat memengaruhi pola hidup masyarakat yang berubah dari kehidupan tradisional menuju kehidupan yang modern, dalam hal ini termasuk permainan anak-anak yang juga mengalami perubahan.

Meskipun demikian, permainan tradisional *Gobag Sodor* yang merupakan permainan warisan turun-temurun dari nenek moyang sebaiknya harus tetap dilestarikan agar tidak tergerus arus perubahan zaman di tengah banyaknya berbagai model permainan modern seperti permainan mekanik maupun permainan elektronik.

Permainan tradisional seperti permainan *Gobag Sodor* maupun permainan modern sebenarnya memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Menurut Rosmawati (2012:5) permainan *Gobag Sodor* memiliki nilai-nilai filosofi dan mengakar pada budaya masyarakat seperti nilai kerja sama dan kepedulian sosial. Selaras dengan pendapat Rosmawati, Koswara (2012:8) juga berpendapat bahwa permainan *Gobag Sodor* berakar dari budaya lokal yang mengandung kearifan dan nilai-nilai yang luhur sehingga anak dapat belajar menjadi bagian dari kelompok, percaya diri, rendah hati, kerja sama, dan mampu mengontrol diri.

Dari kelebihan permainan tradisional *Gobag Sodor* yang telah dijelaskan di atas, dapat diketahui bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* tidak hanya membawa kesenangan dan hiburan bagi anak saja melainkan juga memiliki manfaat yang sangat baik bagi

perkembangan anak. Misalnya seperti mengajarkan anak mengenai nilai-nilai kerja sama, peduli sosial, percaya diri, rendah hati dan mampu mengontrol diri.

Namun di sisi lain, permainan tradisional *Gobag Sodor* juga memiliki sedikit kelemahan karena membutuhkan tempat atau halaman yang cukup luas agar dapat menampung anak-anak untuk bermain permainan tradisional *Gobag Sodor* dan juga peralatan yang harus dipersiapkan terlebih dahulu (Siagawati, dkk., 2012:89).

Sedangkan pada permainan modern, kelebihan permainan modern adalah dapat melatih tingkat kecerdasan dan kemandirian seorang anak dalam hal pengambilan keputusan, namun di sisi lain, kelemahan dari permainan modern adalah tidak pernah mengajarkan nilai-nilai kepedulian sosial dan kerjasama.

Apalagi permainan modern kebanyakan juga tidak memerlukan interaksi dengan orang lain, sehingga anak dapat menciptakan dunianya sendiri terlepas dari keadaan di sekitarnya dan dapat merubah sifat manusia yang seharusnya merupakan makhluk sosial malah terancam menjadi lebih individual yang berakibat pada pembentukan karakter anak yang cenderung menyendiri dan individualistis (Nur, 2013:6).

Apabila sekarang ini anak-anak lebih memilih permainan modern dan melupakan permainan tradisional yang merupakan permainan turun-temurun yang telah diwariskan oleh nenek moyang, maka seiring berjalannya waktu permainan tradisional dapat mengalami kepunahan sehingga tidak akan pernah dikenal lagi oleh generasi-generasi selanjutnya.

Apalagi permainan tradisional seperti *Gobag Sodor* yang memiliki nilai-nilai karakter luhur yang sangat perlu untuk dikenalkan dan dipertahankan agar generasi-generasi bangsa memiliki karakter sesuai dengan nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *Gobag Sodor*. Oleh karena itu, dibutuhkan kerjasama yang baik dari semua pihak agar permainan tradisional dapat terus bertahan dan tidak mudah tergerus arus perubahan zaman.

Telah banyak dilakukan penelitian tentang permainan tradisional *Gobag Sodor* yang memiliki nilai-nilai luhur seperti penelitian tentang “Mengungkap Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional *Gobag Sodor*” yang dilakukan oleh Siagawati, dkk. (2012). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti *Gobag Sodor* mampu menanamkan sejumlah nilai positif pada anak seperti nilai kegembiraan, kejujuran, sportivitas, perjuangan hidup, kerjasama, kekompakan, sosial skill, kesehatan, kelincahan, spiritualisme, pengaturan strategi, dan juga nilai kepemimpinan.

Nilai-nilai tersebut dapat dirangkum menjadi tiga aspek, yaitu aspek jasmani, aspek psikologis dan aspek

sosial. Transfer nilai dalam permainan *Gobag Sodor* dapat terjadi dalam beberapa cara yaitu, penghayatan langsung, terbiasa melakukan, menirukan orang yang lebih tua dan pengarahan dari guru dan orang tua. Transfer nilai melalui permainan *Gobag Sodor* juga memiliki keterbatasan seperti keterbatasan lahan atau kalah bersaing dengan permainan modern.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Laelah, dkk. (2014) tentang “The Character Values in Traditional Game *Gobak Sodor* for Elementary School Children” di mana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa:

“The character values contained in the character of Gobak Sodor game includes: 1) the character value associated with the character himself/herself; honesty, healthy lifestyle, discipline, hard work, 2) the character value in relation to people; aware of people’s rights and duties of people, obey the rules of the social, and democrati”.

Artinya bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* mengandung nilai-nilai karakter seperti nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri misalnya kejujuran, kesehatan, gaya hidup, disiplin dan kerja keras. Selain itu permainan tradisional *Gobag Sodor* mengandung nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama seperti sadar akan hak dan kewajiban orang lain, patuh pada aturan sosial dan demokrasi.

Berdasarkan penelitian yang telah disebutkan di atas, dapat diketahui bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* tidak hanya membawa kesenangan bagi anak saja, melainkan juga dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan anak karena permainan tradisional *Gobag Sodor* memiliki nilai karakter luhur yang dapat diajarkan dan ditanamkan pada anak. Namun hal ini seringkali tidak disadari oleh setiap orang.

Bahkan ada anggapan bahwa permainan tradisional merupakan suatu permainan yang tidak mempunyai masa depan atau sedang menuju kepunahan (Zulfita, 1997:1). Padahal, pada saat anak sedang bermain permainan tradisional *Gobag Sodor*, secara tidak langsung anak juga belajar mengenai nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut sehingga dapat menumbuhkan karakter sesuai dengan nilai-nilai karakter itu sendiri agar kelak menjadi generasi bangsa yang berkarakter dan berbudi luhur.

Jadi, apabila permainan tradisional seperti *Gobag Sodor* di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto tidak dijaga dan dipertahankan maka akan sangat disayangkan karena permainan tradisional *Gobag Sodor* dapat dijadikan sebagai sumber nilai karakter yang dapat dijadikan patokan dalam kehidupan bermasyarakat.

Nilai-nilai tersebut harus diajarkan dan diperkenalkan pada anak agar kelak menjadi masyarakat yang dapat bersosialisasi ditengah-tengah lingkungan sekitarnya. Namun seringkali hanya anak yang disalahkan karena permainan tradisional mulai dilupakan, padahal semua pihak harus ikut terlibat khususnya orang tua yang merupakan pihak yang paling dekat dengan anak.

Orang tua harus ikut memperkenalkan permainan tradisional dan mengontrol kegiatan bermain anak agar permainan tradisional seperti *Gobag Sodor* dapat bertahan sehingga sekaligus dapat menanamkan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Bukan sebaliknya yang hanya memfasilitasi anak dengan berbagai permainan modern maupun smartphone, laptop, play station dan lain sebagainya dan juga membebaskan anak untuk bermain play station atau game online selama berjam-jam di rental play station atau warung internet karena terbukti bahwa warung internet maupun rental play station di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto selalu dipenuhi anak SD dan SMP (usia 7-15 tahun) hingga ada yang rela antri menunggu giliran bermain.

Selain memberikan pengenalan terhadap permainan tradisional seperti *Gobag Sodor*, orang tua juga dapat sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional *Gobag Sodor* pada anak. Untuk itu, dalam rangka memperkenalkan dan menanamkan nilai karakter pada anak melalui permainan tradisional *Gobag Sodor*, maka dilakukan penelitian dengan judul “Persepsi Orang Tua terhadap Permainan Tradisional *Gobag Sodor* sebagai Sumber Nilai Karakter yang dapat Ditanamkan pada Anak di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto” karena orang tua memiliki peranan penting untuk memberikan pengenalan dan pemahaman pada anak mengenai permainan tradisional khususnya permainan *Gobag Sodor* yang memiliki nilai karakter luhur sehingga perlu untuk diketahui bagaimana persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor*.

Persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* dapat memengaruhi pengenalan dan pemahaman anak terhadap permainan *Gobag Sodor* karena orang tua adalah pihak yang paling dekat dan bertanggung jawab pada anak sehingga dapat memperkenalkan dan sekaligus mengajarkan anak mengenai permainan tradisional sebagai warisan budayanya yang memiliki nilai-nilai karakter yang luhur.

Dengan demikian, nilai-nilai tersebut dapat tertanam dalam diri anak dan diharapkan anak dapat memiliki karakter sesuai dengan nilai-nilai tersebut. Apabila orang tua memiliki persepsi yang baik terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor*, maka orang tua

dapat mengajarkan anak untuk memilih permainan yang tepat bagi perkembangan anak dan memperkenalkan permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai karakter luhur untuk menumbuhkan karakter yang baik pada anak.

Tetapi jika orang tua memiliki persepsi yang kurang baik terhadap permainan tradisional seperti *Gobag Sodor*, kemudian terlalu sibuk atau tidak sempat mengajarkan permainan tradisional sehingga memilih untuk memfasilitasi anak dengan permainan modern seperti play station ataupun smartphone, akibatnya anak malah menjadi ketagihan dan jarang belajar, bahkan hal tersebut hanya akan membawa dampak yang buruk karena anak tidak akan pernah mengenal dengan baik apa saja permainan tradisional dan juga nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

Oleh karena itu, peranan orang tua dalam memperkenalkan permainan tradisional dan mengajarkan nilai-nilai luhur dalam masyarakat merupakan tahap awal yang sangat besar dalam menanamkan nilai-nilai positif yang ada dalam masyarakat karena anak sepenuhnya berada dalam lingkungan keluarganya terutama orang tuanya sendiri.

Lokasi penelitian ini dilakukan di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto karena berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan sebelumnya, anak-anak usia sekolah khususnya anak SD dan SMP (usia 7-15 tahun) biasanya masih memainkan permainan tradisional *Gobag Sodor* meskipun sebagian juga ada yang sudah tidak memainkannya.

Permainan tradisional *Gobag Sodor* dapat dijadikan sebagai sumber nilai-nilai karakter luhur yang dijadikan pedoman dalam kehidupan sosial. Jadi, selain melakukan kegiatan bermain, anak-anak secara tidak langsung dapat mempelajari nilai-nilai yang terkandung dalam permainan *Gobag Sodor* sehingga akan menumbuhkan karakter yang baik pula bagi perkembangan anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka pelestarian permainan tradisional khususnya permainan *Gobag Sodor* sangatlah penting untuk dilakukan, salah satunya dengan cara orang tua memperkenalkan kembali permainan tradisional sehingga anak dapat kembali tertarik pada permainan tradisional dan belajar mengenai nilai-nilai karakter luhur yang ada dalam masyarakat. Dengan demikian, nilai-nilai tersebut dapat tertanam dalam diri anak dan diharapkan anak memiliki karakter luhur sesuai dengan nilai-nilai tersebut.

Dimulai dari persepsi yang baik yang harus dimiliki oleh orang tua terlebih dahulu terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sehingga dapat memperkenalkan dan menumbuhkan kembali minat anak terhadap permainan tradisional serta menanamkan nilai-nilai yang baik sebagai dasar membentuk karakter

anak yang luhur sesuai dengan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan *Gobag Sodor* itu sendiri.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang merupakan suatu metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2013:4). Sedangkan rancangan penelitian ini menggunakan desain penelitian fenomenologi.

Menurut Creswell (2013:20) penelitian fenomenologi merupakan desain penelitian yang bersifat mengidentifikasi hakikat pengalaman manusia tentang suatu fenomena tertentu. Fenomenologi dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji dan peneliti bebas untuk menganalisis data yang diperoleh. Jadi, penelitian fenomenologi mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi atau menggali persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak. Dengan demikian, maka akan diperoleh gambaran mengenai persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto yang akan dikaji secara kualitatif.

Penelitian ini dilakukan di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto karena anak-anak di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto masih memainkan permainan tradisional *Gobag Sodor* yang tidak hanya membawa kesenangan bagi anak saja melainkan juga sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak.

Di dalam penelitian ini, yang menjadi fokus penelitian adalah persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak. Pada permainan tradisional *Gobag Sodor*, nilai karakter yang terkandung di dalamnya hanya terfokus pada nilai karakter jujur, tanggung jawab, kreatif, disiplin dan bersahabat karena nilai tersebut di rasa paling nampak tercermin dari permainan tersebut.

Nilai tersebut nampak pada saat anak bermain bersama, anak belajar untuk bersikap sportif saat bermain, menjalankan peran dan tugas masing-masing dengan sungguh, mematuhi aturan yang telah dibuat, saling bekerjasama dan berinteraksi satu sama lain dan

juga menyusun strategi permainan yang tepat untuk memenangkan permainan.

Variabel dalam penelitian ini adalah persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak. Persepsi diartikan sebagai suatu proses dimana seseorang melakukan penafsiran atau memberi makna terhadap suatu objek ataupun peristiwa berdasarkan stimulus yang diterima alat inderanya. Setiap orang memiliki persepsi yang berbeda-beda, hal ini bisa disebabkan karena kemampuan berpikir dan pengalaman dari setiap orang itu berbeda.

Sedangkan permainan tradisional *Gobag Sodor* adalah sebuah permainan kelompok yang diwariskan oleh nenek moyang secara turun-temurun yang terdiri dari dua kelompok, dimana masing-masing kelompok sedikitnya beranggotakan tiga orang anak yang berdiri menyesuaikan bentuk persegi panjang dimana untuk meraih kemenangan seluruh anggota kelompok harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Permainan tradisional *Gobag Sodor* dapat dijadikan sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak. Artinya, permainan tradisional mengandung nilai-nilai karakter sehingga pada saat anak bermain, secara tidak langsung nilai tersebut dapat tertanam dalam diri anak dan sekaligus menumbuhkan karakter luhur sesuai dengan nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *Gobag Sodor*.

Maka definisi operasional variabel dari persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak dalam penelitian ini adalah pandangan orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* yang merupakan permainan warisan dari nenek moyang yang memiliki nilai karakter luhur sehingga pada saat anak bermain, nilai tersebut dapat tertanam dalam diri anak untuk dijadikan pedoman dalam kehidupan bermasyarakat agar kelak menjadi generasi bangsa yang berkarakter luhur.

Sumber data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah (1) data primer, yaitu sumber data penelitian yang diperoleh langsung dari sumbernya. Dalam penelitian ini, sumber data primer diperoleh dari hasil wawancara secara langsung dengan orang tua yang memiliki anak usia 7 sampai 15 tahun di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto dan (2) data sekunder, yaitu sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara. Sumber data sekunder diperoleh dari dokumentasi, literatur, buku, dan laporan historis yang telah disusun di dalam arsip dan data documenter yang berkaitan dengan penelitian. Dalam penelitian ini data sekunder adalah data yang diperoleh

dari data Monografi Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto dan juga dokumentasi foto anak-anak yang memainkan permainan tradisional *Gobag Sodor*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang pertama menggunakan observasi. Menurut Nasution (2006:112) dalam observasi (pengamatan) diusahakan mengamati keadaan yang wajar dan yang sebenarnya tanpa adanya usaha yang disengaja untuk mempengaruhi, mengatur, atau memanipulasinya. Pada penelitian ini menggunakan metode observasi non partisipan, dimana observer hanya bertindak sebagai penonton saja tanpa harus ikut terjun langsung ke lapangan. Observasi di dalam penelitian ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas anak yang bermain permainan tradisional *Gobag Sodor*.

Kedua adalah wawancara mendalam. Menurut Nasution (2006:114) wawancara atau *interview* adalah suatu bentuk komunikasi verbal. Wawancara merupakan percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi atau data yang dapat diolah untuk memperoleh generalisasi atau hal-hal yang bersifat umum yang menunjukkan kesamaan dengan situasi-situasi lain, sekalipun keterangan yang diberikan informan bersifat pribadi/subjek, tujuan dari peneliti adalah menemukan prinsip yang lebih objektif.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara mendalam untuk memperoleh informasi dan untuk melengkapi data-data yang terkumpul. Wawancara penelitian ini dilakukan dengan bertanya kepada orang tua untuk mendapatkan data primer yaitu tentang persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak.

Ditinjau dari pelaksanaannya jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpadu (terpimpin), yaitu kombinasi antara *interview* bebas dan *interview* terpimpin dimana pewawancara membawa pedoman wawancara yang hanya melaporkan garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan, selanjutnya peneliti mengembangkan pertanyaan saat wawancara. Pedoman wawancara berfungsi sebagai pengendali agar proses wawancara tidak kehilangan arah.

Selanjutnya yang ketiga menggunakan dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari catatan, dokumentasi, transkrip, buku, surat maupun administrasi yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data yang telah terkumpul dari observasi dan juga wawancara. Dari penjelasan tersebut maka dokumentasi dalam penelitian ini dapat berupa data monografi Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto.

Dalam penelitian, instrumen penelitian merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan karena merupakan bagian yang harus ada di dalam penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data sesuai dengan tujuan penelitian. Nasution (2006:154) menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif tidak ada pilihan lain selain menjadikan manusia sebagai instrumen penelitian utama.

Hal ini dikarenakan bahwa segala sesuatunya belum mempunyai bentuk yang pasti dan masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian itu. Dalam keadaan yang serba tidak pasti dan tidak jelas itu, tidak ada pilihan lain dan hanya peneliti itu sendiri sebagai alat satu-satunya yang dapat mencapainya. Setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara. Dengan demikian, peneliti akan terjun sendiri ke lapangan sampai dengan pembuatan kesimpulan.

Informan didefinisikan sebagai orang yang memberikan informasi. Jumlah informan yang dibutuhkan dalam penelitian kualitatif tidak dapat ditetapkan. Pemilihan informan penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan bantuan informan yang syarat dan kriterianya telah ditentukan.

Pada penelitian ini, yang dijadikan sebagai informan penelitian adalah orang tua di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto yang memiliki kriteria (1) orang tua yang memiliki anak usia 7-15 tahun dan anak mereka masih sering memainkan permainan tradisional *Gobag Sodor* (2) orang tua yang mengizinkan anaknya untuk bermain permainan tradisional *Gobag Sodor* (3) orang tua yang mengenal dengan baik permainan tradisional *Gobag Sodor* dan (4) orang tua yang bersedia dijadikan sebagai informan.

Pada tingkat ini, akan dilakukan pengecekan kembali kevalidan atau keabsahan temuan data sebagai upaya pemeriksaan terhadap akurasi hasil penelitian dengan menetapkan prosedur-prosedur atau strategi-strategi tertentu (Creswell, 2013:285). Prosedur-prosedur atau strategi-strategi yang digunakan sebagai sumber-sumber data yang berbeda yang dapat digunakan untuk memperkaya hasil penelitian tentang persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto.

Dalam penelitian ini, menggunakan triangulasi data, jadi selain melalui wawancara dan observasi, yang dilakukan dalam penelitian untuk memperkaya hasil penelitian adalah menggunakan dokumentasi tertulis, arsip, catatan atau tulisan pribadi, gambar atau foto. Masing-masing cara tersebut akan memberikan pandangan (*insights*) yang berbeda untuk memperoleh keberadaan yang handal (Creswell, 2013:286).

Teknik analisis data adalah cara atau analisa yang digunakan untuk mengolah bahan yang diperlukan sehingga mendapat simpulan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif yang digunakan adalah model Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2011:246) yang mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yang dilakukan yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data atau kesimpulan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini didapatkan dari hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara mendalam di lapangan. Setelah data dikumpulkan secara keseluruhan dari informan, data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif agar permasalahan yang dibahas menjadi jelas, sistematis dan rinci. Selama proses pengumpulan data berlangsung, dilakukan juga reduksi data.

Menurut Milles Huberman, reduksi data merupakan bagian dari analisis data, yakni proses pemilihan, pemusatan perhatian, dan proses penyederhana, pengabstrakan dan transformasi data kasar dari penelitian yang muncul di lapangan (Sugiyono, 2011:247). Reduksi data dapat dilakukan dengan cara memilih informasi mana yang akan dipakai, mana yang akan dibuang, dan mana yang perlu dan mana yang tidak perlu. Dengan kata lain, reduksi data dilakukan untuk merangkum dan memilih hal-hal yang pokok serta dicari tema dan polanya.

Alur dari kegiatan selanjutnya adalah penyajian data. Menurut Milles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011:247) penyajian data yang sering dipakai dalam data kualitatif adalah bentuk teks naratif. Selanjutnya, alur kegiatan yang terakhir adalah kegiatan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Menurut Milles dan Huberman (dalam Sugiyono, 20011:247) penarikan data yang dikumpulkan, direduksi dan disajikan perlu juga diverifikasikan dengan meninjau ulang catatan lapangan yang tersusun. Verifikasi atau penarikan kesimpulan dalam penelitian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah mengenai persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor*

sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak.

Dengan demikian akan diperoleh kebenaran data yang dapat menggambarkan persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi merupakan suatu proses dimana seseorang melakukan penafsiran kesan atau memberi makna terhadap suatu objek ataupun peristiwa berdasarkan stimulus yang diterima alat inderanya. Persepsi hanyalah sebatas pandangan atau kesan dari seseorang, sehingga secara sederhana persepsi adalah apa yang dipikirkan seseorang.

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto adalah pandangan orang tua terhadap permainan *Gobag Sodor* yang merupakan permainan warisan dari nenek moyang yang mengandung nilai-nilai karakter luhur dimana pada saat anak bermain *Gobag Sodor*, secara tidak langsung nilai tersebut dapat tertanam dalam diri anak sehingga sekaligus menumbuhkan karakter yang luhur pada anak sesuai dengan nilai yang terkandung di dalamnya.

Permainan tradisional *Gobag Sodor* merupakan permainan yang sejak dulu telah dikenal dan dimainkan oleh masyarakat Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto. Bahkan, sampai saat ini permainan tradisional *Gobag Sodor* masih dikenal dan dimainkan oleh anak-anak setempat baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada beberapa orang tua di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto yang menunjukkan bahwa masyarakat desa setempat masih mengenal dengan baik seperti apa permainan tradisional *Gobag Sodor* itu sendiri.

Permainan tradisional *Gobag Sodor* yang dikenal oleh masyarakat desa setempat merupakan permainan yang sejak dulu telah ada dan biasanya dimainkan sebagai permainan sehari-hari oleh anak-anak secara tim atau berkelompok baik perempuan maupun laki-laki. Untuk dapat memainkan permainan ini, dibutuhkan minimal masing-masing 3 anggota pemain dari setiap kelompoknya.

Kelompok pertama bertugas sebagai tim penjaga dan kelompok kedua sebagai tim pemain. Secara bergantian, setiap anggota tim pemain harus berusaha mencapai garis belakang arena/lapangan sedangkan anggota tim penjaga

akan mencegahnya. Jika pemain tersentuh penjaga, maka kedua tim bergantian sebagai pemain dan penjaga.



Gambar 1. Anak Bermain *Gobag Sodor*

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa anak-anak sedang asyik bermain permainan tradisional *Gobag Sodor*. Beberapa sekolah di Mojokerto memasukkan permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai salah satu jenis olahraga dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, termasuk di SDN Dlanggu.

Hal tersebut dilakukan karena permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai permainan warisan budaya daerah juga memiliki manfaat yang sangat baik bagi perkembangan fisik dan motorik anak. Dengan demikian, selain memperkenalkan dan melestarikan budaya daerah, permainan tradisional *Gobag Sodor* dapat membuat anak menjadi lebih sehat, bugar, tangkas dan juga lincah karena anak menjadi lebih aktif bergerak.

Selain dimainkan di sekolah pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, biasanya anak-anak juga memainkan permainan tradisional *Gobag Sodor* di lingkungan rumah ataupun di halaman sekolah sepulang sekolah atau pada sore hari. Tetapi kurangnya lahan yang luas mengakibatkan anak-anak lebih sering kembali ke sekolah untuk bermain ketika sekolah sudah mulai sepi. Di halaman sekolah, anak-anak bisa bermain bersama-sama dengan bebas karena halamannya cukup luas dan karena memang jarak rumah dan sekolah berdekatan.

Orang tua juga tidak merasa keberatan apabila anak memainkan permainan *Gobag Sodor*. Bahkan, orang tua mengizinkan anak untuk bermain *Gobag Sodor* karena permainan tersebut merupakan permainan yang sudah biasa dimainkan sejak dulu. Pada dasarnya, permainan tradisional *Gobag Sodor* memiliki fungsi utama sebagai hiburan, karena pada saat anak bermain permainan tradisional *Gobag Sodor* anak dapat merasa senang, gembira, tertawa lepas, ceria dan dapat menghilangkan rasa penatnya karena bisa berkumpul dan bermain bersama teman-temannya.

Namun, seringkali kurang disadari bahwa sebenarnya permainan tradisional *Gobag Sodor* memiliki nilai-nilai karakter luhur yang terkandung di dalamnya. Oleh karena

itu, dapat dikatakan bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* merupakan sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak.

Nilai merupakan sesuatu yang sangat penting dan berharga yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan nilai dijadikan sebuah patokan atau pedoman dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, nilai yang diyakini oleh setiap orang dapat mempengaruhi sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional (Balitbang Kemendiknas) (dalam Purwati, 2012:17) mulai tahun 2010 telah mengadopsi pemikiran F.W. Foersters dan menerjemahkannya menjadi 18 nilai karakter yang diantaranya adalah nilai karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter menunjukkan bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* memiliki nilai-nilai karakter luhur yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional *Gobag Sodor* tersebut tersebut dapat digali berdasarkan nilai karakter yang diadopsi oleh F.W. Foersters sehingga dapat diketahui nilai karakter apa saja yang terkandung dalam permainan tradisional *Gobag Sodor*.

Dengan demikian, pada saat anak bermain permainan tradisional *Gobag Sodor*, anak tidak hanya merasa senang dan terhibur, melainkan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya secara tidak langsung dapat tertanam dalam diri anak sehingga diharapkan karakter luhur tersebut juga dapat tumbuh dan dijadikan bekal dalam kehidupan sehari-hari anak.

Sebagai pihak yang paling dekat dan paling bertanggungjawab pada anak, orang tua diharapkan memiliki peran untuk ikut mengenalkan dan mengarahkan anak pada permainan-permainan anak yang membawa manfaat bagi diri anak. Oleh karena sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain, orang tua harus mampu memilih dan memilih permainan apa yang baik untuk perkembangan anak.

Salah satunya seperti permainan tradisional *Gobag Sodor* yang telah terbukti memiliki nilai-nilai karakter luhur yang bermanfaat bagi perkembangan. Dengan demikian, perlu diketahui bagaimana persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak.

Dari hasil penelitian mengenai persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto, diperoleh data bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* memiliki nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya.

Pertama adalah nilai karakter jujur. Jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri dan pihak lain. Berdasarkan hasil observasi, nilai karakter jujur dalam permainan tradisional *Gobag Sodor* tercermin ketika anggota tubuh pemain tersentuh oleh penjaga, maka pemain tersebut harus berkata jujur sehingga regu lawan mendapat giliran main dan regu yang tersentuh tadi giliran berjaga.

Hal tersebut juga diperkuat oleh pandangan dari salah satu orang tua yang mengatakan:

"Ya mbak, bermain itu harus sportif, kalau kalah ya harus mengakui kekalahan dan mengakui kemenangan lawan. Kalau begitu anak tidak mau melakukan kesalahan lagi agar dapat menang" (Ragilia, wawancara pada tanggal 12 Mei 2016).

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* memiliki nilai karakter jujur yang terkandung di dalamnya. Apabila anak mampu berkata jujur saat anggota tubuh tersentuh oleh penjaga maka anak dapat menerima kealahannya dengan hati yang tulus. Selain itu anak akan belajar dari kesalahannya sehingga jangan sampai mengulang kesalahan atau kekalahan lagi. Dengan demikian, anak akan senantiasa menjunjung sportivitas dan kejujuran dalam bermain.

Pada saat anak bermain permainan tradisional *Gobag Sodor*, secara tidak langsung nilai karakter jujur tersebut akan tertanam dalam diri anak dan diharapkan anak juga memiliki karakter jujur dalam kehidupannya sehari-hari. Nilai karakter jujur sangat penting dan diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat agar tercipta hubungan yang baik dan harmonis dengan orang lain.

Kejujuran sangat berkaitan dengan kepercayaan. Dalam hubungan apapun, kejujuran dan kepercayaan sulit bahkan tidak bisa dipisahkan. Sebuah kejujuran dapat menimbulkan rasa kepercayaan, demikian pula kepercayaan biasanya lahir dari adanya kejujuran. Dengan memiliki karakter jujur, anak dapat menjadi pribadi yang lebih terbuka, penuh percaya diri, dan apa adanya.

Selain itu, anak juga akan menjadi pribadi yang bijaksana dan cerdas dalam menentukan suatu tindakan. Bahkan perilaku jujur dapat membantu anak dalam kehidupannya kelak dan menghindarkan anak dari

keinginan untuk melakukan tindak kejahatan atau tindakan apapun yang merugikan orang lain disekitarnya.

Kedua adalah nilai karakter disiplin. Disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Berdasarkan hasil observasi, nilai karakter disiplin dalam permainan tradisional *Gobag Sodor* tercermin ketika anak harus menaati peraturan dan kesepakatan yang telah disepakati sebelumnya seperti apabila salah satu tubuh anggota pemain tersentuh penjaga, maka harus berganti posisi, dan juga setiap penjaga memiliki batasan garis yang boleh dan tidak boleh dilewati.

Hal tersebut didukung dengan pandangan dari salah satu orang tua yang mengatakan:

"Iya mbak, kaya patuh sama aturan mainnya, tidak curang juga. Terus juga tau batasan yang tidak boleh dilanggar. Gitu mbak"
(Sutanti, wawancara pada tanggal 12 Mei 2016).

Dengan demikian dapat diketahui bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* memiliki nilai karakter disiplin yang terkandung di dalamnya. Apabila anak mampu mematuhi peraturan dan kesepakatan dalam permainan tradisional *Gobag Sodor*, anak dapat mengendalikan dirinya sendiri mengenai apa yang boleh atau tidak boleh dilakukan. Dengan mematuhi peraturan dan kesepakatan yang telah dibuat sebelumnya, anak juga telah belajar untuk menghargai peraturan yang ada dan juga belajar bagaimana berbuat atau berperilaku yang baik.

Pada saat anak bermain permainan tradisional *Gobag Sodor*, secara tidak langsung nilai karakter disiplin tersebut akan tertanam dalam diri anak dan diharapkan anak juga memiliki karakter disiplin dalam kehidupannya sehari-hari. Nilai karakter jujur sangat penting dan diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat agar anak dapat menjalankan kehidupannya dengan teratur tanpa harus merugikan orang lain.

Disiplin sering dikaitkan dengan ketaatan atau kepatuhan yang berarti ketaatan atau kepatuhan seseorang terhadap tata-tertib atau kaidah-kaidah hidup lainnya. Ada tiga tingkatan disiplin yaitu disiplin diri yang artinya kepatuhan terhadap apa ditentukan dan disepakati oleh diri sendiri, disiplin sosial yang mencerminkan ketaatan untuk menunaikan tugas dan kewajiban bersama sebagai kesatuan sosial dan juga disiplin nasional yang tercermin dalam perbuatan dan tingkah laku berupa kepatuhan dan ketaatan terhadap norma-norma kehidupan yang berlaku dalam berbangsa dan bernegara.

Dengan memiliki sikap disiplin dalam kehidupan bermasyarakat, anak dapat memiliki bekal untuk menciptakan kebiasaan atau keteraturan hidup yang baik untuk dirinya sendiri, orang lain maupun bangsa dan negara karena mampu menyepakati setiap peraturan yang

bertujuan menciptakan keamanan dan ketertiban masyarakat. Bahkan, dengan memiliki karakter disiplin diharapkan anak dapat lebih peka, peduli, mandiri, dan juga percaya diri.

Ketiga ada adalah nilai karakter kreatif. Kreatif merupakan berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Berdasarkan hasil observasi, nilai karakter kreatif dalam permainan tradisional *Gobag Sodor* tercermin ketika setiap anggota tim saling bertukar pikiran dalam menyusun strategi permainan yang tepat dan juga cara untuk mengelabui lawan, dengan begitu lawan akan dapat terkecoh dan tim dapat memenangkan permainan.

Hal tersebut juga dapat ditunjukkan dengan adanya pandangan dari salah satu orang tua yang mengatakan:

"Kemampuan berpikir mbak? Saya rasa iya ya mbak, kan harus menentukan cara biar bisa menang, cara biar tidak kena sentuh lawan gitu lo mbak" (Kumaya, wawancara pada tanggal 12 Mei 2016).

Dengan demikian dapat diketahui bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* memiliki nilai karakter kreatif yang terkandung di dalamnya. Apabila anak atau setiap kelompok memiliki kreatifitas dalam bermain, maka anak akan dapat mengasah kemampuan berpikirnya untuk menentukan strategi permainan yang tepat. Setiap anggota kelompok dituntut untuk memiliki ide-ide atau taktik agar dapat memenangkan permainan seperti saling berkoordinasi satu sama lain untuk mengelabui lawan atau dengan menciptakan gerakan yang dapat mengecoh lawan.

Nilai dalam pemikiran yang kreatif adalah konstruktif dan juga memiliki masa depan. Seseorang yang memiliki pemikiran kreatif, seseorang tersebut akan dapat memiliki kemampuan untuk konstruktif dalam sikap dan pemikiran serta memiliki kreativitas dalam memecahkan setiap masalah yang ada. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kreativitas juga akan dapat menentukan masa depan.

Jadi, pada saat anak bermain permainan tradisional *Gobag Sodor*, secara tidak langsung nilai karakter kreatif tersebut akan tertanam dalam diri anak dan diharapkan anak juga memiliki karakter kreatif dalam kehidupannya sehari-hari. Nilai karakter kreatif sangat perlu untuk dimiliki oleh setiap orang agar dapat menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah, menciptakan ide-ide baru, cara-cara baru, dan hasil-hasil yang baru.

Keempat adalah nilai karakter bersahabat. Bersahabat merupakan tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain. Berdasarkan hasil observasi, nilai karakter bersahabat dalam permainan tradisional *Gobag Sodor* tercermin

ketika anak berkumpul, bermain bersama dan saling bekerjasama satu sama lain.

Hal tersebut juga didukung dengan pandangan dari salah satu orang tua yang mengatakan:

“Iya mbak kan anak-anak bisa jadi kompak, bergaul bersama, bermain bersama, jadi lebih banyak punya teman mbak” (Santika, wawancara pada tanggal 12 Mei 2016).

Dengan demikian dapat diketahui bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* memiliki nilai karakter bersahabat yang terkandung di dalamnya. Pada saat bermain, anak sekaligus dapat berkomunikasi, berinteraksi, bersosialisasi dan saling membantu dalam memenangkan permainan. Dengan begitu anak dapat belajar bagaimana bergaul dengan orang lain, menjalin keharmonisan dan kerukunan dalam hubungan pertemanan serta saling tolong-menolong terhadap sesamanya.

Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang yang memiliki karakter bersahabat sebenarnya tidak dapat dilihat dari jumlah teman yang dimiliki. Namun, orang yang memiliki nilai bersahabat biasanya memang lebih mempunyai banyak teman daripada yang tidak. Kemudian, orang yang lebih memiliki karakter bersahabat akan lebih disenangi teman-temannya karena dapat berkomunikasi dengan lebih baik daripada yang tidak.

Dengan demikian, nilai karakter bersahabat secara tidak langsung dapat tertanam dalam diri anak pada saat memainkan permainan tradisional *Gobag Sodor*. Karakter bersahabat sangat diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat karena dapat menjadikan seseorang lebih disenangi oleh rekan, keluarga dan orang lain yang mungkin tidak dikenal, meningkatkan hubungan atau keharmonisan pertemanan serta menjadikan seseorang untuk mampu bekerjasama dan bergaul dengan siapa saja.

Kelima adalah nilai karakter tanggung jawab. Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Berdasarkan hasil observasi, nilai karakter tanggung jawab dalam permainan tradisional *Gobag Sodor* tercermin ketika setiap pemain sudah mendapat tugas masing-masing sesuai garis dalam area permainan dan pemain tersebut harus bertanggung jawab terhadap garis tersebut jangan sampai pemain lawan dapat melewati garis tersebut dan mengakibatkan kekalahan regu tersebut.

Hal tersebut juga diperkuat dengan pandangan dari salah satu orang tua yang mengatakan:

“Iya mbak, kan mainnya itu ada yang bagian nyegat, ada yang bagian nerobos, ya mereka

harus tau bagiannya sendiri-sendiri harus ngapain” (Sutiyas, wawancara pada tanggal 11 Mei 2016)

Dengan demikian dapat diketahui bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* memiliki nilai karakter tanggung jawab yang terkandung di dalamnya. Apabila anak mampu melaksanakan setiap tugasnya dengan sungguh-sungguh, maka anak akan dapat menjalankan tugasnya dengan penuh tanggung jawab sesuai dengan apa yang harus ia kerjakan, siap dengan segala konsekuensi yang akan diterima, bahkan anak akan sekaligus dapat belajar bagaimana menghargai tugas atau posisi orang lain.

Tanggung jawab biasanya dikaitkan dengan kewajiban yang merupakan sesuatu yang dibebankan terhadap seseorang. Dengan begitu seseorang yang bertanggung jawab akan melaksanakan tugasnya sesuai dengan kewajiban yang harus dilakukannya. Tanggung jawab terdiri dari tanggung jawab individu terhadap dirinya sendiri dan juga tanggung jawab terhadap orang lain dan lingkungan (sosial).

Jadi, pada saat anak bermain permainan tradisional *Gobag Sodor*, secara tidak langsung nilai karakter bertanggung jawab tersebut akan tertanam dalam diri anak dan diharapkan anak juga memiliki karakter tanggung jawab dalam kehidupannya sehari-hari. Nilai karakter tanggung jawab sangat penting dan diperlukan untuk dirinya sendiri dan kehidupan bermasyarakat karena orang yang bertanggung jawab akan mau menanggung atau menghadapi semua akibat perbuatannya, tidak akan menyalahkan orang lain, menyadari kelemahan dan juga berusaha memperbaiki diri.

Dengan demikian berdasarkan persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto, permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai nilai karakter memiliki nilai karakter jujur, disiplin, kreatif, bersahabat dan tanggung jawab.

Nilai karakter tersebut secara tidak langsung akan tertanam dalam diri anak saat anak-anak memainkannya. Bahkan diharapkan anak dapat memiliki karakter yang luhur sesuai dengan nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional *Gobag Sodor* agar kelak menjadi masyarakat yang dapat bersosialisasi di tengah-tengah lingkungan masyarakat.

Jika dikaitkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siagawati, dkk. (2007) bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* memiliki nilai kejujuran, sportivitas, kerja sama, pengaturan strategi dan kekompakan. Kemudian pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Laelah, dkk.(2014) menunjukkan bahwa

permainan tradisional *Gobag Sodor* memiliki nilai kejujuran, disiplin, mematuhi aturan sosial, menyadari hak dan kewajiban orang lain, sedangkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Afrianur (2015) permainan tradisional *Gobag Sodor* memiliki nilai karakter jujur, tanggung jawab, dan kekompakan.

Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* merupakan sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak karena memiliki nilai-nilai karakter yang dapat tertanam dalam diri anak dan dapat mempengaruhi karakter anak kelak. Oleh karena itu, orang tua seharusnya tidak boleh hanya melihat permainan tradisional *Gobag Sodor* hanya dari salah satu sisi saja, misalnya bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* merupakan permainan yang sudah tidak zaman, membuat anak betah bermain di luar rumah, lupa waktu dan lain sebagainya. Tetapi sebaliknya, bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* juga memiliki sisi positif bagi perkembangan anak.

Berdasarkan pemikiran Lickona, ada tiga komponen karakter yang baik (*three part model of character*) yaitu *moral knowing* atau pengetahuan tentang moral, *moral feeling* atau perasaan tentang moral dan *moral action* atau perbuatan moral. *Moral knowing* menekankan pada ranah kognitif/kemampuan berpikir yang mencakup kesadaran moral (*moral awareness*), pengetahuan tentang nilai-nilai moral (*knowing moral values*), penentuan sudut pandang (*perspective taking*), logika moral (*moral reasoning*), keberanian mengambil sikap (*decision making*) dan pengenalan diri (*self knowledge*).

Moral feeling menekankan pada penguatan aspek emosi untuk menjadi manusia berkarakter yang meliputi kesadaran akan jati diri (*conscience*), percaya diri (*self esteem*), kepekaan terhadap derita orang lain (*emphaty*), cinta kebenaran (*loving the good*), pengendalian diri (*self control*) dan kerendahan hati (*humility*). Sedangkan *moral action* menekankan pada perbuatan atau tindakan moral yang merupakan hasil (*outcome*) dari dua komponen karakter lainnya. Untuk memahami apa yang mendorong seseorang dalam perbuatan yang baik (*act morally*) maka harus dilihat tiga aspek lain dari karakter yaitu kompetensi (*competence*), keinginan (*will*), dan kebiasaan (*habit*).

Dalam hubungannya dengan persepsi, secara sederhana persepsi merupakan apa yang dipikirkan oleh seseorang karena didalamnya terdapat proses memberikan kesan atau makna pada suatu objek melalui alat indera. Dengan demikian, persepsi termasuk ke dalam ranah kognitif dalam *three part model of character* menurut Lickona yang kemudian dikaitkan dengan teori *the principled thinking inventory* yang merupakan bagian dari *three part model of character*.

"The principled thinking inventory attempts to incorporate the moral knowing part of Lickona's

model. Within Lickona's model are subcomponents that clearly define moral knowing, moral feeling and moral action. Specifically, for moral knowing, the subcomponents are: (1) moral awareness (2) knowing moral values (3) perspective taking (4) moral reasoning (5) decision making and (6) self knowledge. The principled thinking inventory involves the components of moral awareness, knowing moral values, moral reasoning and decision making" (Rudd, Andy dan Sharon Stoll, 2004:155).

Dari pernyataan tersebut, dapat dijelaskan bahwa proses mempersepsikan suatu objek termasuk ke dalam ranah kognitif yang disebut dengan *moral knowing* atau pengetahuan tentang moral yang khususnya menekankan pada kesadaran moral, pengetahuan mengenai nilai-nilai moral, logika moral dan keberanian mengambil sikap. Dalam mempersepsi suatu objek, persepsi orang yang satu dengan yang lainnya cenderung berbeda-beda karena pengetahuan, pemahaman, kebutuhan, pengalaman masa lalu dan penilaian setiap orang terhadap suatu stimuli berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya.

Seseorang yang memiliki *moral awareness* atau kesadaran moral yang baik, maka seseorang tersebut dapat melakukan penilaian dan berpikir secara hati-hati tentang apa yang benar, memiliki pengetahuan yang baik mengenai nilai-nilai yang positif, mampu mempertimbangkan apa yang baik dan benar dan juga mampu mengambil keputusan dengan tepat.

Jadi apabila orang tua memiliki persepsi atau pandangan yang baik terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak, hal tersebut berarti bahwa orang tua telah mampu menilai dengan baik permainan tradisional *Gobag Sodor* yang tidak hanya membawa kesenangan bagi anak melainkan juga bermanfaat bagi perkembangan anak dan juga memiliki pengetahuan yang baik mengenai nilai-nilai karakter luhur yang terkandung dalam permainan tradisional *Gobag Sodor*.

Dengan demikian, orang tua telah mempertimbangkan dengan baik bahwa permainan tradisional *Gobag Sodor* yang biasanya dimainkan oleh anak-anak untuk mengisi waktu senggang juga memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak sehingga orang tua berani dalam mengambil sikap/keputusan untuk mengenalkan anak pada permainan tradisional *Gobag Sodor* yang telah terbukti memiliki nilai-nilai karakter luhur yang terkandung di dalamnya.

Jadi, selain mengenalkan anak pada permainan tradisional *Gobag Sodor*, orang tua juga sekaligus dapat mengenalkan anak pada nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional *Gobag Sodor* sehingga nilai tersebut juga dapat tertanam dalam diri anak serta menumbuhkan karakter luhur pada anak agar kelak

menjadi generasi penerus bangsa yang berkarakter dan menjunjung tinggi nilai-nilai luhur ada dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam penelitian ini, temuan penelitian hanya terbatas pada nilai karakter jujur, disiplin, kreatif, bersahabat dan tanggung jawab yang terkandung dalam permainan tradisional *Gobag Sodor*. Hal tersebut dikarekan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional *Gobag Sodor* hanya digali berdasarkan kedelapan belas nilai karakter menurut Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional (Balitbang Kemendiknas) yang diadopsi dari pemikiran F.W. Foersters.

Akan tetapi, nilai-nilai karakter luhur yang terkandung dalam permainan tradisional *Gobag Sodor* juga dapat digali lebih mendalam lagi karena permainan tradisional *Gobag Sodor* merupakan sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak. Jadi nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisionalpun tidak terbatas pada nilai karakter jujur, disiplin, kreatif, bersahabat dan tanggung jawab saja. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa sangat kaya akan nilai-nilai luhur yang dapat digali dan dijadikan sebagai sebuah patokan dalam kehidupan bermasyarakat.

Oleh karena itu semua pihak harus ikut berperan agar permainan tradisional *Gobag Sodor* tidak mudah tergerus arus perubahan zaman karena selain membawa hiburan dan kesenangan bagi anak, permainan tradisional sebagai sumber nilai karakter memiliki nilai-nilai karakter seperti nilai karakter jujur, disiplin, kreatif, bersahabat dan tanggung jawab yang diperlukan anak dalam kehidupannya sehari-hari.

Dengan demikian pada saat anak bermain permainan tradisional *Gobag Sodor*, secara tidak langsung nilai-nilai karakter tersebut dapat tertanam dalam diri anak dan diharapkan anak memiliki karakter luhur sesuai dengan nilai-nilai karakter tersebut sebagai bekal agar kelak dapat bersosialisasi di tengah-tengah lingkungan masyarakat.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, persepsi orang tua terhadap permainan tradisional *Gobag Sodor* sebagai sumber nilai karakter yang dapat ditanamkan pada anak di Desa Dlanggu Kecamatan Dlanggu Kabupaten Mojokerto memiliki nilai karakter (1) jujur, yang tercermin saat tubuh tersentuh oleh penjaga, maka pemain harus berkata jujur (2) disiplin, yang tercermin saat anak menaati peraturan yang telah disepakati sebelumnya (3) kreatif, yang tercermin saat tim saling bertukar pikiran dalam menyusun strategi permainan (4) bersahabat, yang

tercermin saat anak berkumpul, bermain dan bekerjasama (5) tanggung jawab, yang tercermin saat pemain mendapat tugas masing-masing sesuai garis dalam area permainan. Dengan demikian, saat bermain permainan tradisional *Gobag Sodor* nilai karakter tersebut secara tidak langsung dapat tertanam dalam diri anak sehingga anak diharapkan memiliki karakter luhur sesuai dengan nilai karakter tersebut sebagai bekal dalam hidup bermasyarakat.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan di atas, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut: (1) bagi orang tua diharapkan dapat mengenalkan atau mengizinkan anak untuk bermain permainan *Gobag Sodor* karena selain melestarikan warisan budaya bangsa, secara tidak langsung orang tua sekaligus dapat memperkenalkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan *Gobag Sodor* (2) bagi anak diharapkan dapat mengenal dengan baik dan menjaga kelestarian permainan *Gobag Sodor* karena selain membawa kesenangan dan manfaat yang baik, permainan *Gobag Sodor* juga dapat menanamkan nilai karakter khususnya nilai karakter jujur, disiplin, kreatif, bersahabat dan tanggung jawab. Maka saat anak bermain, nilai tersebut dapat tertanam dalam diri anak dan anak memiliki karakter luhur agar kelak menjadi generasi penerus bangsa yang berkarakter dan menjunjung tinggi nilai-nilai luhur yang ada dalam masyarakat. (3) Bagi masyarakat, diharapkan dapat menjaga dan melestarikan permainan tradisional *Gobag Sodor* yang merupakan warisan budaya bangsa yang kaya akan nilai-nilai luhur. Dengan demikian, nilai-nilai luhur tersebut dapat terus digali dan dijadikan patokan dalam berperilaku agar setiap orang berperilaku sesuai dengan nilai-nilai luhur yang ada dalam masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti. 2014. *Meningkatkan Kegiatan Sosial Emosional Melalui Permainan Gobag Sodor pada Anak*. Jurnal Ilmiah, (Online), Vol 2 Nomor 2, (diunduh pada 5 Februari 2016)
- Creswell. 2013. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dharmamulya, Sukirman. 1992. *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Proyek Penelitian, Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya
- Dharmamulya, Sukirman. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press

- Dony, Maekel. 2013. *Pengaruh Permainan Gobak Sodor terhadap Perkembangan Motor Ability SD Negeri 1 Ledo Kabupaten Bengkayang*. Artikel Penelitian. Pontianak: PPs Universitas Tanjung Pura
- Fauziah, Ida. 2016. *Pengembangan Modifikasi Permainan Gobag Sodor dalam Bimbingan Kelompok untuk Afiliasi Diri antar Siswa SMP Kelas VII*. Jurnal BK Unesa, (Online), Vol 6 Nomor 1 (diunduh pada 5 Februari 2016)
- Hidayat, Nurul. 2015. *Sekolah di Mojokerto ini Peringati Hardiknas dengan Lomba Gobag Sodor*, (Online) (diakses pada 5 Februari 2016)
- Koswara, Engkos. 2012. *Penerapan Permainan Tradisional Petak Benteng dan Gobag Sodor untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama dan Gerak Dasar Berlari*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: PPs Universitas Pendidikan Indonesia
- Laelah, dkk. 2014. *The Character Values in Traditional Game Gobak Sodor for Elementary School Children*. Laporan Penelitian tidak diterbitkan. Depok: PPs Universitas Gunadarma
- Misbach. 2006. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Laporan Penelitian tidak diterbitkan. Bandung: PPs Universitas Pendidikan Indonesia
- Nasution, S. 2006. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito
- Nur, Haerani. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Jurnal Pendidikan Karakter, (Online), Vol 3 Nomor 1 (diunduh pada 20 Oktober 2015)
- Rosmawati, Yulianti. 2012. *Implementasi Permainan Gobag Sodor terhadap Kerjasama dan Kepedulian Sosial dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: PPs Universitas Pendidikan Indonesia
- Siagawati, dkk. 2007. *Mengungkap Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobag Sodor*. Publikasi Ilmiah, (Online), Vol 9 Nomor 1 (diunduh pada 5 Februari 2016)
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Wahyuni, Sri. 2009. *Efektivitas Pemberian Permainan Tradisional Gobag Sodor terhadap Penyesuaian Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Cakraningratan Surakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: PPs Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Yudiwinata, Prisia. 2014. *Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak*. Paradigma, (Online), Vol 02 Nomor 03 (diunduh pada 20 Oktober 2015)
- Zulfita, Eva, dkk. 1997. *Pembinaan Nilai-nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat di Daerah Jambi*. Jambi: CV. Lazuardi Indah Jambi